Mon cahier d'activité Doremi : Jardin & Potager

1 - LANGUE : « Fruit, fleur ou légumes ? »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se donner un objectif de lecture pour rechercher des illustrations qui correspondent à une consigne donnée.

- Identifier des images ayant des caractéristiques communes (fruits, fleurs, légumes) et y associer des indices graphiques en vue de les interpréter.

- Etre attentif aux diverses informations visuelles présentes dans un document réalisé à partir de dessins hétéroclites.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Photocopiez et plastifiez la page du cahier. Découpez-la en cartes, que vous disposerez côté verso, face à un groupe restreint d'enfants. Proposez-leur de retourner une carte à la fois et de la commenter, en donnant le plus de détails possibles. Au terme de la découverte, amenez-les à *répertorier les illustrations par catégories* (fruits, fleurs, légumes, animaux, humains, objets) et de justifier les différents classements.

3. Prolongement possible:

- Invitez vos élèves à sélectionner les cartes ayant trait aux fruits, aux légumes et aux fleurs. Faites-les disposer côté verso et proposez à un enfant de retourner une carte, sans la montrer au groupe. Demandez-lui de la *décrire*, de la *qualifier* et de l'*expliquer* aux autres. Le but de l'activité est d'amener les participants à aiguiser leur sens de l'écoute, à réfléchir et à poser des questions afin d'identifier le sujet de la carte.

4. Variantes :

- Créez une boîte-à-mots afin d'enrichir le lexique tout au long de l'année scolaire. Au terme du trimestre, amenez les enfants à classer ces mots pour élaborer un *dictionnaire illustré.*
- Introduisez des jeux de discrimination visuelle dans le but de *repérer un élément ajouté ou retiré.*
- Proposez-leur d'*inventer un court récit* au départ de trois à cinq cartes piochées au hasard dans la boîte-à-mots.
- Organisez des jeux de *discrimination gustative* dans le but d'identifier un fruit ou un légume sans avoir recours à la vue.
- Faites-leur découvrir une grande variété de fruits secs, avec et sans leurs coquilles. Apprenez à vos élèves à *utiliser un casse-noix*.

© averbode • tous droits réservés

2 - LANGUE : « Salade de mots »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Associer deux lettres identiques à une couleur pour retrouver des mots cachés dans un quadrillage.

- Identifier des mots écrits dans un sens vertical et les recopier dans un sens horizontal, en regard d'illustrations.

- Etre attentif aux indices graphiques et orthographiques pour organiser chaque lettre de manière correcte au sein d'un mot.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Tracez et alignez des cases sur un panneau pour y intégrer les *mots* « banane, tomate, carotte, salade et pomme », *amputés de leur première lettre*. Lisez-les tour à tour aux enfants (.anane / .omate / .arotte / .alade /. omme). Laissez-leur le temps de se poser des questions et de s'approprier la situation. Sur la colonne de droite du panneau, placez sept lettres mobiles (B, T, C, S, P, R, M) ainsi que des référents reprenant les mots complets et leurs illustrations. Le but de l'activité est d'inviter vos élèves à émettre des hypothèses afin de rechercher les graphies qui conviennent à chacun des mots. Laissez les enfants agir par essais et erreurs successifs pour leur apprendre à *donner du sens* à chacun des mots reconstitués.

3. Prolongement possible :

- A l'atelier-lecture et en votre présence, invitez les enfants à jouer avec des lettres mobiles pour *enlever ou donner une nouvelle signification à un mot*. Par exemple, « Banane peut devenir tanane ou baname », « *carotte peut devenir marotte* », « tomate peut devenir momate », « *salade peut devenir malade* ».

4. Variantes :

- Agencez des lettres de manière inadéquate au sein d'un mot et invitez les enfants à *amener des corrections* en se référant à un modèle orthographique adéquat.

- Proposez-leur d'associer l'écriture de deux noms de fruits (ou de légumes) identiques, sans référence à des illustrations. Cherchez leur *signification* dans le dictionnaire et lisez les *définitions* aux enfants.

- Ecrivez différents noms de fruits et invitez les enfants à les *illustrer d'un dessin.*

© averbode • tous droits réservés

3 - LANGUE : « Les fruits en fête ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Consulter un référent pour compléter une série de mots lacunaires.

- Repérer, identifier et nommer des lettres manquantes au sein d'un mot.

- Identifier et associer deux fruits ensemble. Les colorier en fonction de la couleur des mots.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité, découvrez la page avec vos élèves pour les inviter à comprendre le sens d'une image constituée de dessins humoristiques. Proposez-leur d'établir une association entre les déguisements et les fruits dessinés dans le référent placé en haut de la page. Attirez ensuite leur attention sur les petites cases comprenant des lettres et lisez-les à voix haute avec eux. La répétition de voyelles incite à rire ! prêtez-vous au jeu : « a,a,a… i,i…a,a »,disent les voyelles qui ont perdu leurs consonnes ! Faites également identifier les fruits qui ont perdu leurs voyelles (c'est moins rigolo) et demandez aux enfants de les retrouver dans les référents. Amenez-les à comprendre qu'un mot est composé d'un ensemble de *voyelles* et de *consonnes.*

3. Prolongements possibles :

- A partir des cinq fruits présents sur la page du cahier, proposez aux enfants de *retrouver un mot à partir d'un son* émis. Par exemple, à l'écoute des sons « *a a a* », on peut penser à « ananas » ; à l'écoute de la consonne « *m* », on peut penser au mot « pomme »…

- Amenez vos élèves à *identifier les ressemblances et les différences de graphies* entre deux mots qui n'ont pas la même signification. Par exemple, dans les mots « fraise et poire » on retrouve des similitudes de lettres mais, placées dans un ordre différent, les mots prennent une toute autre signification.

4. Variantes :

- Proposez aux enfants un jeu de devinettes, qui consiste à *identifier un mot lettre par lettre.*

- En regard à des référents, invitez-les à *créer des mots par collage de lettres.*

- Proposez-leur d'*identifier une série de mots* connus, sans émission de son, mais en exagérant l'articulation.

© averbode • tous droits réservés

4 - LANGUE : « Le bon potage de légumes »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se référer à un abécédaire codé pour colorier chaque lettre d'un mot en regard d'une couleur désignée.

- Se familiariser avec une liste de courses.

- Identifier des légumes constituant la base d'une recette de potage.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez l'activité en proposant à vos élèves de réaliser une activité culinaire en classe (il peut s'agir d'un potage, d'un plat ou d'un dessert). Amenez-les à consulter des recettes illustrées, adaptées à leur niveau de compréhension. Sur un panneau bien en vue des enfants, listez *les ingrédients* nécessaires pour la réalisation de la recette et illustrez chaque produit à l'aide de dessins. Pour un gâteau par exemple, il s'agit de dessiner cinq œufs, trois verres de lait, quatre verres de farine… et d'écrire *les différentes étapes de réalisation* en les agrémentant de dessins explicites comme, par exemple, le saladier qui contient les œufs, le fouet qui les mélange… Le but de l'activité est d'apprendre à vos élèves à *construire un mode d'emploi*, à le comprendre et à pouvoir le réinvestir au cours de l'activité.

3. Prolongement possible :

- Installez vos élèves face à un panneau de recette déjà constitué, comprenant les ingrédients et le procédé. Le but de l'activité est de les amener à commenter et à interpréter différentes actions en images ou en dessins. Laissez-les formuler et confronter des hypothèses. Ensuite, demandez-leur de vous *dicter un mode d'emploi* à écrire sous les dessins, en ayant recours à un langage explicite.

4. Variantes :

- Demandez à vos élèves de faire appel à leur mémoire pour évoquer les ingrédients nécessaires à la réalisation d'une recette. En prolongement, demandez-leur de vous *restituer l'ordre* dans lequel ils ont été écrits ou dessinés.

- En petits groupes, invitez-les à vous *rappeler un mode d'emploi* en ayant recours au langage parlé. Proposez-leur de les enregistrer dans le but de réécouter le message et de le comparer avec la recette initiale.

- Confrontez-les à différents types d'écrits tels que recettes illustrées, non illustrées. Travaillez à l'élaboration d'une *liste de courses* en vue de les préparer à la visite d'un magasin de quartier.

© averbode • tous droits réservés

5 - LANGUE : « Une salade de fruits vitaminée »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier les dessins d'un référent pour écrire des mots à croiser au sein d'une grille.

- Se référer à un modèle pour apprendre à organiser des mots dans des cases, selon un sens vertical et horizontal.

- Colorier des fruits de manière réaliste, en tenant compte des couleurs proposées dans le référent.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité sur la page du cahier, dessinez la grille en grand format (cases de 5cm) et affichez-la selon un plan vertical, face aux enfants. Placez des mots entiers, ainsi que des lettres mobiles, des illustrations de fruits et de légumes sur un panneau annexe. Laissez-leur le temps de s'approprier la situation afin de découvrir, de comprendre et de vous exprimer le but de l'activité. Proposez à un enfant de venir choisir un mot sur le panneau et de vous le donner. Lisez-le au groupe (il s'agit d'une pomme, par exemple). Invitez un autre enfant à prendre le dessin qui illustre le mot. Mettez le groupe en réflexion afin de savoir comment *construire les mots à partir de pièces détachées* et comment *les placer dans la grille*. Amenez les enfants à formuler et à confronter des hypothèses afin de *trouver une solution* au problème qui se pose (référents, indices visuels ou graphiques…).

3. Prolongement possible :

- Prolongez l'activité du cahier en réalisant différentes grilles en grand format, avec un matériel composé uniquement de mots et de lettres mobiles (les illustrations sont posées sur un panneau annexe). Le but du jeu est de placer différents indices dans les cases pour amener les enfants à former des mots tout en établissant des *associations visuelles.*

4. Variantes :

- Invitez les enfants à *identifier*, à *nommer* et à *colorier la première lettre de chaque mot* pour le construire dans le sens de la lecture.

- Inversement, demandez-leur de construire une série de mots en partant de la dernière lettre vers la première lettre : ont-ils encore une signification ?

- En ce qui concerne les grilles de mots à croiser, proposez-leur de hachurer légèrement les premières cases pour comprendre qu'il est impératif de placer les lettres en commençant du haut vers le bas et de la gauche vers la droite.

- Amenez les enfants à *retrouver les lettres qui croisent deux mots*, à les mettre en évidence et à les identifier en tant que voyelles ou consonnes.

© averbode • tous droits réservés

6 - LANGUE : « Cache-cache les mots »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se référer à un modèle pour identifier un mot caché parmi un ensemble de lettres hétéroclites.

- Entourer chaque mot selon des indices graphiques et orthographiques précis, en se référant à un modèle.

- Etre attentif à la graphie propre à chaque mot, en déjouant les petits pièges amenés par des intrus.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Enrichissez l'atelier-lecture d'un jeu de cartes dont le côté recto comprend le nom d'un fruit (ou celui d'un légume, ou encore celui d'une fleur) écrit en lettres imprimées. Sur une autre carte, écrivez le même mot en script. Sur une troisième carte, écrivez à nouveau le mot mais en écriture cursive. Collez l'illustration des mots sur le côté verso de chaque carte. Le but de l'activité est d'amener les enfants à *construire des familles de mots identiques, présentés sous trois formes d'écriture.*

3. Prolongement possible :

- Favorisez les manipulations libres des petites cartes citées précédemment, ainsi que les échanges entre les enfants. Proposez-leur de jouer avec des règles qu'ils auront eux-mêmes inventées, en gardant à l'esprit que le but est de former des familles de mots identiques. Au terme d'un temps, ajoutez-y une progression en enlevant les illustrations des mots écrits en script ou en cursif. Le but de l'activité est de *rendre les enfants attentifs aux indices visuels* permettant de faire de bonnes associations.

4. Variantes :

- Demandez aux enfants d' *apparier deux noms de fruits* (de légumes ou de fleurs) et de *les associer à leurs silhouettes respectives.*

- Aiguisez la mémoire visuelle de vos élèves en leur demandant de *retrouver un mot à partir d'une illustration, d'une photographie ou d'un dessin.*

- Photocopiez les cinq nouveaux mots abordés dans le cahier des enfants et insérez-les dans une série de mots hétéroclites. Demandez-leur de les identifier en faisant appel à leur *mémoire visuelle* ou en regard à un référent. Le but de l'activité est de faire découper les cinq mots (tomate, jonquille, carotte, tulipe, radis) et de les coller sur une petite carte à illustrer d'un dessin.

- Proposez aux enfants de découper des lettres de l'alphabet et d'agir par collage pour *reconstituer un groupe de mots* afin d'élaborer une fiche technique pour enrichir l'atelier d'éveil.

© averbode • tous droits réservés

7 - LANGUE : « Les outils du jardinier »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Repérer dix objets dessinés dans une illustration, en regard d'un référent.

- Aiguiser sa discrimination visuelle pour colorier chaque objet identifié en reproduisant les couleurs exactes de son double.

- Colorier l'encadré du mot qui correspond à l'illustration et apprendre à élaborer des significations.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- En groupes restreints, invitez les enfants à faire une description complète de l'illustration en question. Proposez-leur de relier toutes les informations visuelles nécessaires pour élaborer un récit ensemble. Procédez méthodiquement, en offrant un temps de parole à chacun. Le but de l'activité est de *réinvestir le vocabulaire* mentionné sur la page du cahier et d'amener les enfants à être attentifs au type de message entendu. Proposez à chaque participant de poursuivre le récit au fur et à mesure de sa progression et amenez de manière naturelle les corrections syntaxiques qui s'imposent.

3. Prolongement possible :

- Mettez six enfants en présence de la feuille de leur cahier. Désignez-leur une illustration (bêche, gants, plantoir …) et invitez-les à *nommer l'objet désigné* pour l'intégrer au sein d'une phrase. Par exemple, à partir du mot énoncé (bêche), *construire une phrase* (le jardinier retourne la terre avec une bêche). Ensuite, demandez à un autre enfant de reformuler ou de *résumer ce qui a été dit*. Auparavant, vous aurez pris soin de prendre des notes afin d'avoir un outil de référence à votre disposition.

4. Variantes :

- Dans la mesure de vos possibilités, apportez quelques outils en classe (il en existe en petits formats facilement manipulables par les enfants). Le but de l'activité est de permettre à vos élèves *d'établir un lien entre un dessin et un objet réel.*

- Invitez-les à *réaliser un petit jardin d'herbes aromatiques en classe*, pour leur permettre d'explorer le matériel de manière concrète (voir, toucher, expérimenter, constater). Favorisez les manipulations d'objets sécurisants (petite pelle, seau, petit râteau, arrosoir, plantoir) et bannissez la manipulation de tout objet dangereux (cisaille, binette, sécateur).

- Proposez-leur de *créer un espace d'ornementation*, constitué de fleurs à repiquer, de bulbes à planter, de graines à semer.

© averbode • tous droits réservés

8 - LANGUE : « Des fleurs pour un parfum »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Agir par associations de lettres et de cases colorées pour découvrir et écrire un mot.

- Identifier et dessiner la fleur qui correspond au mot écrit.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Au départ de la feuille du cahier, invitez les enfants à s'exprimer dans un langage explicite dans le but de reformuler les consignes qui leur ont été énoncées précédemment pour réaliser l'exercice demandé. Invitez-les à *évoquer les étapes parcourues dans un ordre chronologique (d'abord, ensuite, enfin).* Ecrivez leurs propositions afin d'établir, éventuellement, certains réajustements avec eux au niveau de la syntaxe, du lexique ou de la progression de l'information.

3. Prolongement possible :

- Photocopiez les six fleurs du cahier et leurs noms en plusieurs exemplaires (et complétez-les par d'autres variétés). En atelier, invitez vos élèves à choisir une fleur, à la découper et à la coller dans l'encadré supérieur gauche d'une feuille cartonnée. Ensuite, proposez-leur plusieurs documents et revues à consulter, dans le but de les mettre en recherche de trouver des photographies de fleurs correspondant à chacun des référents, de les découper et de les coller sur la feuille cartonnée. Il s'agit d'apprendre à *élaborer des concepts* pour identifier un objet dans sa réalité, à partir d'un dessin (aspect, forme, disposition des pétales, par exemple). Ceci fait, demandez aux enfants d'écrire le nom de la fleur sur une ligne tracée dans le bas de la feuille.

4. Variantes :

- Proposez aux enfants de découvrir des fleurs de différentes espèces en vue de les harmoniser pour *créer des bouquets* (formes, couleurs, tailles).

- Apprenez-leur à comparer et à distinguer les fleurs entre elles pour *énoncer leurs propriétés communes* : qu'est-ce qui distingue une rose d'une tulipe ?

- *Enrichissez le lexique* en demandant aux enfants de procéder à une description détaillée de la fleur (en ce qui concerne son anatomie). Si possible, montrez-leur une fleur avec ses racines.

- Faites-leur comparer des *fleurs naturelles* (vie, parfum) avec des fleurs *artificielles* (papier, soie, tissu).

- Apprenez à vos élèves à sentir une fleur, pour *percevoir le parfum* qu'elle dégage.

- Proposez-leur de *comparer plusieurs parfums* en flacon (fort, léger, fleuri…).

© averbode • tous droits réservés

9 - GRAPHISME : « Les semailles et les moissons »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Suivre un modèle pour effectuer différents tracés au sein d'un espace donné (lignes brisées, spirales, ponts, vagues…).

- Reproduire les graphismes proposés en vue d'obtenir une composition harmonieuse et esthétique.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Réalisez l'exercice de la page du cahier par vous-même, avant de le proposer aux enfants. Montrez-leur un modèle réalisé sur un grand format et épinglez-le face au groupe. Masquez et morcelez le document afin d'amener vos élèves à le découvrir de manière progressive. Mettez en évidence des oppositions de formes et de couleurs, de manière à *enrichir les perceptions graphiques*. Amenez-les à se poser des questions, à développer leur sens de l'observation ainsi que leur esprit critique.

3. Prolongement possible :

- Réalisez l'exercice dans le format proposé et installez les enfants à l'atelier graphisme, en votre présence. Développez leurs perceptions visuelles en leur présentant un modèle réalisé par vos soins et photocopié (ainsi que le même modèle en couleur). Une variante est de *modifier des tracés* ou des couleurs au sein même du document observé. Demandez à vos élèves de regarder les traits graphiques yeux grands ouverts ou plissés. Proposez-leur d'*explorer les tracés avec une loupe*. Faites-leur *commenter* chaque perception et ressenti sur un plan verbal, gestuel ou corporel. Au terme de ces explorations, invitez-les à réaliser l'activité sur la page de leur cahier, dans le but d'en faire un petit tableau à encadrer et à suspendre au mur.

4. Variantes :

- *Confrontez vos élèves à plusieurs œuvres d'art* afin de leur faire identifier des lignes courbes, horizontales, verticales, brisées, ondulantes ou en spirales.

- *Comparez avec eux les différents traits utilisés par des artistes peintres* et notamment par Van Gogh, impressionniste. Confrontez-les à des reproductions telles que « la maison jaune », « la chambre-à-coucher », « la nuit étoilée » pour leur richesse de graphismes.

- *Enrichissez l'atelier graphisme de fiches techniques* pour permettre aux enfants de comparer différents traits et de les reproduire avec de la pâte-à-modeler.

- Proposez-leur de jouer avec les lignes et de créer des traits fins ou épais (en unité puis en les faisant s'alterner). Amenez-les à *adapter les outils en fonction des gestes techniques à effectuer.*

© averbode • tous droits réservés

10 - GRAPHISME : « Holà … qui va là ? »

1. Compétences, objectifs relatifs à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier cinq dessins d'animaux entremêlés.

- Repasser sur les petits points de couleur , sélectionner un animal et le colorier avec un pastel identique à la couleur de son contour.

- Colorier le nom de l'animal sélectionné.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité, photocopiez la page du cahier (en noir et blanc) pour *modifier la perception de l'image*. Invitez les enfants à décrire les éléments plastiques qui la constituent en les invitant à regarder l'œuvre proposée sous différents angles.

- De loin : l'œil est attiré par un ensemble de points contrastés, allant du gris foncé au gris clair. Amenez les enfants à constater que l'absence de couleur induit une notion de « valeur » (qui sensibilise le regard aux contrastes et aux nuances). De près : le regard est porté sur les lignes sinueuses, qui induisent une *notion de mouvement*. De très près, l'attention du regard se porte sur la *structure* du dessin et laisse apparaître une *composition* élaborée selon un ensemble de petits points entremêlés.

- Proposez une observation selon le même cheminement, en regard de la page en couleur. Demandez aux enfants de vous faire part de leurs impressions. Sont-elles identiques, différentes et pourquoi ?

3. Prolongements possibles :

- Sur base de la photocopie noir et blanc de la page du cahier, repassez sur tous les points avec un stylo à bille. Réalisez une nouvelle photocopie et faites constater aux enfants qu'une simple modification apportée dans un dessin en change la structure initiale : la première version permet d'explorer la superposition et l'alternance de points, tandis que la seconde version permet d'*exploiter les lignes et les formes*.

4. Variantes :

- Enrichissez l'atelier-graphisme de pochoirs pour que les enfants réalisent des *contours intérieurs et extérieurs* avec un marqueur fin. Différenciez l'activité en leur proposant de contourner des formes et de les entrelacer (utiliser une couleur différente par forme).

- Proposez aux enfants de contourner un animal au pochoir, de le piqueter, de le coller sur une feuille blanche et de symboliser son milieu naturel de vie par le dessin ou par collages d'éléments (étang, ferme, désert…).

© averbode • tous droits réservés

11 - GRAPHISME : « Belle rosace ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Effectuer différents graphismes en vue de décorer un dessin par symétrie.

- Ornementer une rosace de motifs de décoration en reproduisant des tracés identiques à gauche comme à droite, en suivant les modèles proposés.

- Créer des graphismes symétriques dans les espaces libres.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité du cahier, agrandissez la rosace en format A3 et placez-la sur un panneau vertical, face aux enfants. Après une observation attentive de l'entièreté du dessin, cachez-en une moitié, pour amener vos élèves à décrire chaque détail visuel perçu de manière plus précise (procédez de la même manière pour l'autre moitié du dessin). Faites appel à un *langage d'évocation* : en regard d'une moitié de dessin, les enfants peuvent-ils se souvenir des détails dessinés sur l'autre moitié ? Y a-t-il des similitudes ou des différences ? En quoi consistent-elles ? Amenez-les à *traduire leurs souvenirs par une recherche gestuelle, complétée par la verbalisation.*

3. Prolongements possibles :

- Photocopiez la rosace en ayant pris soin, auparavant, d'en supprimer quelques éléments graphiques (par exemple, laissez trois pétales et faire dessiner le quatrième par les enfants…). Demandez-leur d'expliquer les démarches qui les guident, afin de *se construire des points de repères visuels.*

- Offrez-leur la possibilité de *créer leurs propres graphismes* sur une rosace vierge, comprenant uniquement les huit grands pétales.

4. Variantes :

- Invitez vos élèves à *découvrir quelques œuvres du peintre-architecte Hundertwasser*. Il exploite admirablement le graphisme et chacune des formes semblent s'épouser entre elles dans une harmonie parfaite, proche de l'univers des enfants. Amenez-les à *lire une image ou une peinture*, à les interpréter et à les décrire. Invitez-les à en sélectionner un extrait et à le restituer graphiquement «à la manière de».

- Proposez-leur de réaliser un grand tableau collectif, au départ des graphismes qu'ils ont dans leur mémoire, pour *apprendre à* les *réinvestir.*

© averbode • tous droits réservés

12 - GRAPHISME : « Un mandala à compléter… »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Effectuer différents tracés en repassant sur les pointillés pour compléter la deuxième moitié d'un mandala.

- Choisir et utiliser une couleur par forme, pour colorier le mandala dans son entièreté.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Installez un groupe restreint d'enfants en atelier et demandez-leur s'ils savent ce qu'est un mandala et s'ils en ont déjà vu. Offrez-leur la possibilité de *découvrir plusieurs sortes de mandalas*, des plus simples aux plus élaborés. Laissez le charme agir tout en stimulant leur esprit d'émerveillement. Développez leur sens de l'observation, ainsi que leur sens du détail. Offrez-leur la possibilité d'observer des œuvres de toute beauté, dans un partage d'émotions.

3. Prolongements possibles :

- Expliquez à vos élèves qu'un mandala est un dessin, une image, un ensemble de traits ou de formes organisés autour d'un point central. Etayez vos dires en leur montrant des illustrations reprenant le *concept du mandala*. On le retrouve partout dans la nature (dans l'élaboration d'une toile d'araignée, sur une tranche coupée dans un tronc d'arbre, dans des coquillages, dans une orange coupée en deux, dans la fleur de tournesol…). Expliquez-leur que certaines villes ou que certaines décorations sont construites dans cet esprit par les hommes.

- Invitez-les à *chercher des concepts de mandala* au travers de différents documents, préalablement triés et étudiés par vos soins. Le critère de reconnaissance est que l'image est organisée autour d'un point central.

4. Variantes :

- Proposez aux enfants de *décorer des mandalas avec des matériaux différents :* gommettes, coquilles écrasées, sable coloré, aquarelle ou peinture à doigt (en étalant légèrement la peinture avec le bout de l'index pour ressentir le geste, la forme, la couleur, le rythme ou le mouvement).

- Proposez-leur de *réaliser des mandalas-vitraux* : offrez-leur un choix de mandalas, dont la consigne est d'extraire des éléments par picotage. Proposez-leur ensuite de coller des bandes de papier à vitrail côté verso .

- Dans le même esprit, il est également possible de *réaliser des mandalas avec du papier de soie ou du papier glacé.*

© averbode • tous droits réservés

13 - GRAPHISME : « Des mandalas de fleur »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Reconnaître et distinguer des motifs identiques afin de colorier deux mandalas.

- Apprendre à se concentrer sur un support et à libérer son imagination en vue de réaliser deux mandalas au départ d'une structure donnée.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité du cahier, mettez à la disposition des enfants un matériel constitué de gommettes autocollantes (comme les timbres poste), aux formes et aux couleurs variées (fleurs, cœurs, cercles, carrés, triangles, rectangles…). Dans un premier temps, proposez-leur de manipuler les gommettes, sans les coller, pour apprendre à en explorer les multiples possibilités d'agencement. Amenez-les ensuite à *créer des rythmes* selon leurs propres ressentis puis avec la consigne de faire alterner les motifs. Au terme des explorations, invitez-les à *décorer un mandala en forme de fleur*. Demandez-leur d'ébaucher une esquisse au brouillon avant de coller leurs gommettes de manière définitive sur le mandala.

3. Prolongement possible :

- Enrichissez l'atelier-graphisme de règles plates en plastique convenant au traçage de formes. Le but de l'activité est d'amener les enfants à *explorer différents gabarits* de manière libre (tels que ovales, ronds, carrés, rectangles ou triangles) allant du plus petit au plus grand. Invitez-les ensuite à *créer leur propre mandala* au départ du matériel proposé en leur demandant de choisir une couleur par forme dessinée.

4. Variantes :

- Sur le mur de l'atelier-peinture, affichez différents modèles de mandalas en format A3. Proposez à vos élèves de *peindre l'intérieur des formes avec des petites éponges* fixées par une pince-à-linge. Laissez-les déterminer une couleur par éponge pour éviter les mélanges.

- Invitez les enfants à *créer des structures de mandalas au départ d'un matériel constitué de laine ou de ficelles* (de manière autonome puis en suivant un modèle). Proposez-leur de décorer l'intérieur du mandala avec des formes plates de couleurs différentes.

- Proposez-leur de *décorer un mandala préalablement dessiné en aplatissant de la pâte-à-modeler à l'intérieur des formes.*

© averbode • tous droits réservés

14 - MATHEMATIQUES : « Juteux ou secs, les fruits sont bons ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier et reconnaître une écriture chiffrée.

- Dénombrer des quantités et agir par additions pour compléter des collections de 1 à 10 éléments.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez les enfants à *réaliser une salade de fruits* en se référant à une recette illustrée comprenant « chiffres, schèmes, doigts et dessins de fruits ». Proposez-leur de lire la recette avec vous afin d'évaluer la situation. Mettez à leur disposition un grand panier rempli de fruits et demandez-leur de prendre *autant* de fruits qu'indiqué dans la recette. Hélas, il n'y a pas assez de fruits dans le panier. Demandez à vos élèves d'*exprimer* puis de *dessiner sur une petite carte le nombre de fruits manquants*. Invitez-les à venir prendre des fruits exposés sur la table d'éveil, dans le but de compléter la série. Une variante est de déposer trop de fruits dans le panier. Dès lors, proposez à vos élèves d'évaluer la quantité nécessaire pour réaliser la recette, d'enlever le surplus de fruits et de le déposer sur la table d'éveil.

3. Prolongements possibles :

- Enrichissez l'atelier mathématiques de quatre planches de jeu à l'image de celle qui est présentée dans le cahier. Les trois premières colonnes comprennent des *chiffres (de 1 à 12)*, des schèmes et des doigts. Les cases de la quatrième colonne sont vides. Le but du jeu est d'amener vos élèves à les *compléter* avec des cartes illustrées de fruits, par l'usage d'un ou de deux *dés à schèmes.*

- Réalisez quatre nouvelles planches, avec des cartes de légumes, de fruits et de fleurs. Les trois premières colonnes sont réalisées selon le même schéma que précédemment. Les cases de la quatrième colonne comprennent des illustrations encollées (en référence avec les cartes citées plus haut). Le but du jeu est de proposer aux enfants de lancer *1 (ou 2) dés constitués de chiffres* en vue de compléter chaque série à l'aide de leurs cartes (exemple : il y a 2 poires encollées et il en faut 9 en tout dans la colonne) ; l'enfant concerné doit donc obtenir le nombre 7 avant de pouvoir compléter sa série).

4. Variantes :

- A l'atelier constructions, proposez aux enfants de *réaliser des tours* avec autant de blocs qu'indiqué par les référents.

- *Intégration du concept additif* : demandez-leur d'ériger des tours avec des blocs de couleur rouge pour obtenir 8 (qui est le nombre indiqué sur votre référent, par exemple). Enlevez 2 blocs et demandez-leur combien ils doivent ajouter de blocs bleus pour obtenir le nombre 8.

© averbode • tous droits réservés

15 - MATHEMATIQUES : « Une délicieuse brochette de fruits »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier des informations visuelles pour ordonner des éléments selon un rythme déterminé.

- Réaliser des algorithmes comprenant des groupes de trois à cinq éléments.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Installez cinq enfants au regroupement et placez devant eux une corbeille pleine de fruits. Proposez-leur, à tour de rôle, de choisir un fruit différent dans le panier et de le ranger, par alternance, sur une ligne tracée au sol (exemple : une pomme, une orange, un kiwi, une poire, un ananas). Ceci fait, invitez-les à prendre une nouvelle série de fruits, afin de compléter la ligne tracée au sol, (selon un rythme identique au premier groupe de fruits). En évaluation, invitez chaque enfant à nommer son fruit à tour de rôle (une pomme, une orange, un kiwi, une poire, un ananas - une pomme, une orange, un kiwi, une poire, un ananas…). Le but du jeu est d'apprendre à *reproduire plusieurs fois le même schéma* en alternant chaque série de fruits selon un ordre déterminé.

3. Prolongement possible :

- Installez les enfants par groupes de cinq pour les amener à *vivre l'activité sur un plan corporel*. Proposez aux enfants de chaque groupe de réaliser une couronne illustrée d'un fruit et de la placer sur leur tête. Nommez tour à tour un fruit selon un ordre bien précis et invitez vos élèves à se lever pour s'aligner les uns à côté des autres. Au final, il y a un long serpentin d'enfants, composé de groupes comprenant cinq fruits différents (ex: pomme, poire, kiwis, orange, banane, pomme, poire…). Invitez-les à former une grande ronde pour danser sur l'air de « salade de fruits », chanson interprétée par Bourvil. Demandez-leur ensuite de former des rondes (en veillant à ce qu'il n'y ait pas deux fruits identiques par ronde).

4. Variantes :

- Invitez vos élèves à *réaliser des brochettes de fruits selon une consigne verbale* : « enfiler un grain de raisin blanc, un grain de raisin noir, un morceaux d'ananas, un quartier de mandarine, un morceau d'orange » sur une pique à brochette (et ainsi de suite jusqu'au bout, en respectant toujours le même ordre). Le but de l'activité est d'*exercer leur mémoire auditive.*

- Proposez aux enfants de prendre soit un tambourin, des claves ou des maracas en main pour produire une série de sons libres. Amenez-les ensuite à *produire 1 son* pour les maracas, *2 sons* pour les claves et *3 sons* pour le tambourin (*en alternance et selon un rythme répétitif).*

© averbode • tous droits réservés

16 - MATHEMATIQUES : « Des plateaux de fruits bien garnis ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Estimer et chiffrer des quantités en regard d'une bande numérique.

- Identifier des fruits, les compter, et écrire le chiffre qui correspond à leur nombre.

- Repérer et colorier le plus petit ou le plus grand nombre d'une série de 1 à 8 éléments.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez vos élèves à comprendre qu'un nombre correspond à une quantité et qu'une quantité correspond à un nombre et ce, de manière immuable, quelle que soit la manière dont les éléments sont disposés : regroupez six mandarines sur une petite assiette et six autres mandarines sur une grande assiette ; faites un tas composé de cinq pamplemousses et disposez-en cinq autres en cercle… Le but du jeu est d'amener les enfants à comparer des collections et à en vérifier *l'invariance* par le biais d'une mise en correspondance terme-à-terme.

3. Prolongement possible :

- Tracez trois lignes en parallèle sur le sol et proposez aux enfants de venir placer six kiwis sur la première ligne, six oranges sur la deuxième ligne et six pamplemousses sur la troisième ligne (en accolant les fruits les uns aux autres). Demandez-leur de comparer les collections à vue d'œil : le nombre des fruits est-il pareil pour les trois catégories alignées ? Pour vérifier l'exactitude des réponses, proposez aux enfants de venir placer les fruits selon une *mise en correspondance terme-à-terme*. Procédez de la même manière en disposant les fruits dans des assiettes de tailles différentes. Le but de l'activité est d'amener les enfants à émettre des hypothèses (et de comprendre la règle de l'invariance).

4. Variantes :

- Proposez à vos élèves de confectionner différents jeux (lotos, dominos) pour les entrainer à *associer des chiffres avec des schèmes* (ou des chiffres avec des images).

- Intégrez des jeux de société à l'atelier mathématiques, pour amener les enfants à utiliser un dé et apprendre à *percevoir les schèmes en lecture globale*. Fabriquez le dé en commençant par les familiariser avec des schèmes de 1 à 3, puis augmentez le nombre de schèmes de manière progressive et constante, jusqu'à 6.

© averbode • tous droits réservés

17 - MATHEMATIQUES : « Bonjour les arbres fruitiers ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Agir par addition et par soustraction pour obtenir une quantité bien précise.

- Identifier des chiffres et des quantités en se référant à la bande numérique.

- Ajouter ou barrer des éléments dans un dessin pour être en adéquation avec le nombre demandé.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Déposez une nappe en papier blanc sur une grande table (ou sur le sol).Proposez à vos élèves de venir prendre des fruits dans un panier et de les ranger en tas, par similitudes. Invitez-les à créer des diagrammes de Venn avec une corde ou avec de la ficelle. Le but de l'activité est de *réaliser des ensembles à référentiels codés*, comprenant à la fois une étiquette de fruit et une étiquette de nombre.

3. Prolongements possibles :

Enrichissez l'atelier mathématiques avec des jeux de comptage, en vue d'intégrer le *concept additif* :

- Invitez les enfants à fabriquer un jeu de cartes comprenant des dessins de fruits. Ajoutez des planches cartonnées sur lesquelles vous aurez tracé des diagrammes de Venn comprenant déjà quelques dessins de fruits, ainsi que des codes chiffrés. Le but du jeu est de *compléter chacun des ensembles avec les petites cartes afin d'obtenir le nombre indiqué sur les référents* (ex : il y a déjà 3 pommes dans un ensemble. Le code indique 8 pommes : combien de cartes faut-il ajouter pour obtenir le nombre 8 ?).

- Dessinez des diagrammes de Venn comprenant chacun deux ensembles. (Exemple : dans un grand diagramme, incluez un ensemble de 3 fruits et un autre ensemble de 6 fruits). Mentionnez le signe + entre les deux ensembles. Le but du jeu est d'amener les enfants à *compter tous les éléments inclus dans le grand ensemble* et d'y associer une étiquette-nombre avec présence de schèmes.

4. Variante :

- Installez quatre enfants à l'atelier mathématiques avec des planches de jeu divisées en 4 colonnes (horizontales) et en 12 cases (verticales). Mettez à leur disposition des petites cartes comprenant 4 groupes de fruits. A tour de rôle, proposez-leur de lancer un dé chiffré, et de placer autant de fruits que nécessaire dans les cases (jusqu'à arriver au bout de chaque ligne). Le but du jeu est de comprendre et d'appliquer les notions « *en plus, ajouter, encore* », vu que chaque lancer de dé augmente le nombre de cartes à placer dans les cases.

© averbode • tous droits réservés

18 - MATHEMATIQUES : « Un casse-tête de sudoku ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se repérer dans un quadrillage pour construire un sudoku illustré de dessins.

- Apprendre à aligner quatre fruits différents sur une ligne, dans une colonne ou dans un carré constitué de petites cases.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez les enfants à se familiariser avec le concept du sudoku. Proposez-leur d'élaborer des significations pour comprendre le mode d'emploi présenté sur la page de leur cahier. Invitez-les à *identifier le genre de message* (il s'agit d'un quadrillage comprenant des cases et des fruits). Formulez des questions en leur demandant d'identifier et de situer chaque sorte de fruits (il y en a quatre, réparties sur plusieurs lignes). *Incitez-les à exprimer ce qui doit être différent* (les fruits à placer dans une ligne, dans une colonne ou dans un carré composé de quatre petites cases).

3. Prolongement possible :

- Installez vos élèves face à un grand quadrillage affiché sur le mur. Sur un panneau annexe, apposez des petites cartes de fruits avec du velcro (4 pommes, 4 oranges, 4 poires et 4 fraises). *Demandez-leur de vous rappeler les règles du sudoku* et amenez-les à organiser les dessins les uns par rapport aux autres. Mettez les enfants en recherche pour établir des repères visuels au sein de la grille et demandez-leur d'exprimer verbalement chaque critère avant de placer les cartes dans les cases. Laissez-leur le temps de s'approprier la situation et de faire les réajustements qui s'imposent éventuellement. Par la suite, enrichissez les illustrations avec des dessins de fleurs et de légumes.

4. Variantes :

- Installez les enfants face à la grille du sudoku déjà constituée et amenez-y des erreurs pour permettre à vos élèves de s'exercer à *résoudre les problèmes posés* par une disposition inadéquate des dessins. Invitez-les à vous expliciter leurs raisonnements et à les argumenter. Cette activité a pour but d'aider les enfants à réinvestir ou à fixer les acquis.

- Faites-leur comparer et *expérimenter différentes organisations* des fruits au sein de plusieurs grilles. Il s'agit, par exemple, de construire un sudoku non plus à partir de l'orange mais à partir de la poire…

© averbode • tous droits réservés

19 - MATHEMATIQUES : « En plus ou en moins ? »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Comprendre et utiliser les symboles graphiques représentant le plus ou le moins.
- Aborder les concepts additifs et soustractifs en interprétant leurs symboles graphiques (+ et -).
- Ajouter ou enlever des éléments au sein d'une collection.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Invitez vos élèves à vous expliquer le référent dessiné sur la page de leur cahier afin d'en comprendre l'articulation et mettez des petites cartes de fruits à leur disposition. Prévoyez une planche en carton sur laquelle vous aurez tracé six diagrammes à référentiels codés (pomme, poire, fraises, cerises, bananes, oranges). Agrandissez le référent du cahier et proposez-le comme règle du jeu (qui consiste à lancer un dé, à placer les cartes de fruits dans le bon ensemble jusqu'à atteindre le nombre demandé). Par exemple, un enfant possède les cartes de fraises. Le but est d'en placer 6 dans l'ensemble concerné. Si le dé indique 2, amenez-le à *verbaliser qu'il faut encore ajouter 4 fruits pour obtenir le nombre demandé.*

3. Prolongement possible :

- En prolongement, tracez les six diagrammes dont le référentiel codé comprend à la fois le dessin du fruit et le nombre de cartes à placer dans son ensemble. Chaque enfant se positionne devant l'ensemble de son choix (5 pommes, par exemple). Ici, le but du jeu est d'obtenir le nombre 5 avec son dé. Tant que le dé n'indique pas 5, la consigne n'autorise pas l'enfant à placer ses cartes dans l'ensemble. L'objectif est d'offrir aux enfants de multiples occasions de *se familiariser avec les schèmes* et de les dénombrer jusqu'à en avoir une *perception globale.* Variez le jeu en ajoutant des cartes de légumes et de fleurs, ainsi qu'un dé chiffré.

4. Variantes :

- Enrichissez l'atelier mathématiques de planches de jeu divisées en dix colonnes (sens vertical) et en quatre rangées (sens horizontal), dans lesquelles vous aurez préalablement disposé des cartes de fruits (ex : 3 pommes, 5 oranges, 2 bananes et 1 poire). Distribuez aux enfants un complément de cartes de fruits et un dé comportant, sur chaque face, un signe d'addition ou de soustraction, suivi d'un chiffre et d'un référent (dessin des fruits en question). *Exemple : (+5) pommes ou (– 2) pommes. Le but du jeu est d'ajouter ou d'enlever des fruits en fonction des indications données par le dé.* Le premier qui a rempli ses dix cases a gagné.

© averbode • tous droits réservés

20 - MATHEMATIQUE : « Les animaux … des vétérinaires ».

1. Compétences :

- Repérer des indices graphiques pour établir des relations d'appartenance.

- Se repérer dans un tableau à deux entrées et agir par associations d'éléments.

- Se familiariser avec le concept de la notion ordinale

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Au terme de l'activité, exploitez la partie droite de la feuille pour amener les enfants à *comprendre la notion ordinale du nombre*. Posez-leur la question de savoir quel animal va passer le premier, le deuxième, le troisième ou le quatrième (chez le vétérinaire Axel ou chez la vétérinaire Lise).

- Amenez-les à *situer un élément par rapport à un autre* et à *exprimer la notion ordinale du nombre* : posez-leur la question de savoir chez quel vétérinaire est attendu « le lapin, dont l'œil est cerclé de noir ? ». Réponse à donner par les enfants : « chez Axel ». « *Dans quel ordre* va-t-il passer ? ». Réponse attendue : « le lapin va être le deuxième à passer chez Axel ». « Dans quelle colonne est placée la photo du lapin dont l'œil est cerclé de noir ? ». Réponse attendue : « dans la première colonne ».

3. Prolongements possibles :

- Amenez les enfants à *exprimer la notion cardinale du nombre* : Demandez-leur de compter combien d'animaux va recevoir Axel et combien d'animaux va recevoir Lise. Combien d'animaux « en tout » vont passer en consultation vétérinaire : pour trouver la réponse, proposez aux enfants de procéder par dénombrement puis d'agir par additions.

- *Agir par soustraction* : « le premier et le deuxième animal sont déjà passés chez Axel. Combien lui reste-t-il d'animaux à voir en consultation ? ». Réponse attendue : 2. « Dans quel ordre vont-ils passer ? ». Réponse attendue : « le chien va passer le troisième (ou en troisième lieu) et le chat va passer le quatrième (ou en quatrième lieu).

4. Variantes :

- Rencontrer des *notions d'organisations spatiales* et les faire exprimer par les enfants : « où est disposé Axel par rapport à Lise ? » (à gauche). « Dans la colonne de droite, où est située la tortue par rapport au chien ? (*sur la première ligne* ou *au-dessus* du chien).« Qui est dessiné en haut de la feuille d'Axel ? » (le chat). « Qui est dessiné *en bas* de la feuille de Lise ? (le lapin).

- Proposez aux enfants de former des files (ou un rang) et de *se situer par rapport aux autres enfants* de la classe (devant, derrière, à gauche, le premier, le dernier, avant, après).

© averbode • tous droits réservés

21 - EVEIL : « Une pomme à croquer ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Aborder une fiche technique ayant trait à la pomme et à ses composantes.

- Analyser, décrire et compléter un document.

2. Propositions d'exploitation pédagogique :

- Invitez vos élèves à se poser des questions pertinentes face au document présenté sur la page de leur cahier et amenez-les à *analyser une fiche technique.* Proposez-leur de vous énoncer les caractéristiques de la pomme en regard de l'illustration en question (forme, pépins, pédoncule, mouche). Ensuite, mettez une corbeille de fruits à leur disposition et demandez-leur de choisir une pomme parmi les autres fruits. Demandez-leur de nommer les éléments qu'il est possible d'identifier sur la pomme entière (il s'agit du pédoncule et de la mouche).Coupez le fruit devant eux et constatez ensemble qu'il est constitué de deux moitiés égales, comprenant chacun (en effet miroir) une partie des éléments observés sur le document proprement dit. Proposez-leur de *nommer chacun des éléments de mémoire.*

3. Prolongement possible :

- Coupez des pommes de variétés, de tailles et de grosseurs différentes. *Après une observation visuelle, placez un bandeau sur les yeux de vos élèves.* Demandez-leur de reconstituer chacune des pommes en entier en accolant les deux bonnes moitiés ensemble. Compliquez le jeu en ôtant des éléments tactiles de certains fruits (mouche ou pédoncule, par exemple). Prolongez l'activité en ajoutant des intrus, tels que demi-poires et demi-oranges. Laissez-leur exprimer leur étonnement et faire des remarques. Au terme des recherches, demandez aux enfants d'évaluer les résultats. Les deux moitiés sont-elles reconstituées de manière correcte ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ? Pourquoi ?

4. Variantes :

- Mettez à la disposition des enfants des dessins illustrant des contours de pommes et de poires entières (et coupées en deux parties). Certains croquis sont complets et comprennent une mouche, un pédoncule et des pépins (à colorier). D'autres comprennent des lacunes (une mouche mais pas de pépins, ni de pédoncule). Le but de l'activité est de proposer à vos élèves de *compléter chaque croquis en se référant aux documents mis à leur disposition* (modèles, fiches techniques, par exemple).

- Proposez à vos élèves de *croquer des pommes* et de vous donner leurs impressions (acide, sucré, croquant…).

- Faites-leur découvrir les *changements d'états* de la pomme au travers de la cuisson (compote, jus, tarte au pommes, pommes au four…).

© averbode • tous droits réservés

22 - EVEIL : « Vive les fruits et les légumes ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Evaluer et renforcer ses connaissances en matière de fruits et de légumes (les entourer en utilisant deux couleurs différentes).

- Relier des légumes crus à des légumes cuits, à l'aide d'un document.

- Colorier une gommette si les fruits ou les légumes présents sur le document sont identifiés et connus.

- Entourer le mot « miam » qui se rapporte aux fruits ou aux légumes particulièrement appréciés.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Projetez d'*expérimenter diverses activités culinaires en classe*, étalées sur la semaine, dans le but d'enrichir les découvertes gustatives. Avec vos élèves, établissez une liste de courses en regard des illustrations de la page du cahier. *Organisez une sortie* pour effectuer les achats dans un magasin de quartier ou en grande surface. En ateliers, amenez les enfants à *adapter différents gestes techniques* pour éplucher ou couper fruits et légumes. Prévoyez un matériel sécurisé (couteaux en plastique). Profitez-en pour leur rappeler de se laver les mains avant de manipuler de la nourriture et de laver fruits et légumes avant de les consommer ou de les cuisiner.

3. Prolongements possibles :

- Profitez des expérimentations culinaires pour *enrichir le lexique* des enfants, en ayant recours à un vocabulaire plus technique (éplucher, épluchures, couper en morceaux, enlever les pépins ou les noyaux, râper, peler…).

- Amenez-les également à *enrichir leur syntaxe* en leur demandant d'expliquer leurs actions. Exemple : j'épluche une pomme, untel coupe les poireaux en petits morceaux, l'oignon fait pleurer parce qu'il pique aux yeux…

- Selon les modes de consommation choisis, faites-leur découvrir et constater les *changements d'états opérés sur les aliments* (carottes : en bâtons, râpées ou cuites; pommes : crues ou en compote; tomates : crues ou en potage …).

- Organisez des séances de *reconnaissances visuelles, gustatives et/ou tactiles.* Invitez-les à exprimer leurs ressentis, ainsi que leurs avis.

- Demandez-leur de *soigner la présentation des plats.*

4. Variante :

- Photocopiez le document et demandez à vos élèves de *colorier tous les fruits et les légumes en fonction de l'original.*

© averbode • tous droits réservés

23 - EVEIL : « Une belle pyramide alimentaire »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier.

- Découvrir et comprendre le concept de la pyramide alimentaire.

- Identifier des aliments en vue de les situer au travers des dessins présentés dans la pyramide alimentaire.

- Colorier chaque catégorie d'aliment en fonction du groupe auquel il appartient.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Mettez vos élèves en projet de réaliser une grande pyramide alimentaire en vue d'*apprendre à identifier et à classer des aliments*. A partir de magazines, proposez-leur de découper tout ce qui a trait aux céréales, aux légumes, aux fruits, aux graisses, au lait et à ses dérivés, sans oublier l'eau. Demandez-leur d'agir en groupes restreints, en regard de référents, afin de les canaliser dans leurs recherches.

3. Prolongements possibles :

- Amenez les enfants à *classer les aliments par catégories*. Proposez-leur de créer des référents au départ de dessins.

- *Intégrez des intrus* dans des classements déjà constitués (enlevez un produit laitier de son groupe pour le placer dans la catégorie des féculents…). Demandez aux enfants de remettre chaque aliment dans les bonnes cases et de justifier leur choix.

4. Variantes :

- En référence à la pyramide alimentaire, projetez d'*organiser des séances de dégustations étalées sur toute la semaine* (le jour des produits laitiers, demandez aux enfants d'apporter un petit berlingot de lait, un yaourt ou un morceau de fromage, par exemple). Agissez de même avec les autres catégories d'aliments.

- Proposez d'élaborer un repas équilibré en fonction de la pyramide alimentaire.

- Amenez les enfants à inclure toutes les catégories d'aliments dans un sandwich (pain, beurre, fromage-jambon, salade). Ajoutez un fruit comme dessert.

- Confectionnez une maquette de « pyramide à cases » et agrémentez-la d'un jeu de cartes comprenant plusieurs catégories d'aliments. Proposez aux enfants de colorier les dessins de manière réaliste. Le jeu consiste à retourner chaque carte côté verso, de la nommer et de la placer dans la bonne case.

© averbode • tous droits réservés

24 - EVEIL : « A la découverte des petites baies… »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier, nommer et dessiner des fruits rouges ou des baies en se référant à un document.

- Observer et exprimer chaque détail qui caractérise un fruit.

- Affirmer ses goûts et les exprimer par un dessin.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Organisez la visite d'un verger avec vos élèves, ou à défaut, invitez-les à observer différents documents concernant les arbres et les arbustes fruitiers. Le but de l'activité est de les amener progressivement à *distinguer* et à *caractériser le monde végétal*. Demandez-leur de s'exprimer dans un langage explicite pour formuler les différences ou les similitudes observées entre les arbres ou entre les fruits. Associez des légendes dessinées à leurs descriptions et faites-les évoluer au fur et à mesure de leurs apports verbaux.

3. Prolongement possible :

- Apportez un bel assortiment de fruits rouges et de baies en classe (fraises, framboises, groseilles, cerises, mûres et prunes). Formez des groupes restreints et laissez le temps aux enfants de s'approprier la situation. Amorcez ensuite un *jeu de devinettes* : « je suis rouge et brillante, avec des petits grains jaunes sur la peau… je suis petite, rouge et très fragile ; ma peau est toute douce et est parsemée de petits poils… ma peau craque sous la dent ; soyez prudents car un petit noyau se cache à l'intérieur de mon fruit… je suis rouge, minuscule et parfois un peu surette… *qui suis-je ?* ».

4. Variantes :

- Prévoyez des *séances d'activités culinaires* et de dégustations à partir de fruits crus (macédoine, milkshakes par exemple) et de fruits cuits (compotes, tartes). Vous donnerez ainsi l'occasion aux enfants d'enrichir leur vocabulaire, ainsi que leur psychomotricité fine.

- Proposez-leur de réaliser des yaourts aux fruits, en amenant des *gestes techniques* tels que « écraser, mélanger ».

- Poursuivez l'expérience en leur proposant d'équeuter les fraises et de les couper en morceaux – d'égrener les groseilles – de dénoyauter les cerises (attention toutefois aux éclaboussures !) pour *réaliser de délicieuses confitures* odorantes et goûteuses.

- Faites-leur découvrir, comparer et déguster un assortiment de *fruits séchés* tels que pruneaux, raisins secs, figues, ananas, abricots, bananes.

© averbode • tous droits réservés